

**Ders Kodu Dersin Adı Yarıyıl Teori Uygulama Lab Kredisi AKTS**

COM448 Dijital Oyun Tasarımı 8 3 0 0 3 3

## Ön Koşul

## Derse Kabul Koşulları

Dersin Dili İngilizce

Türü Seçmeli

Dersin Düzeyi Lisans

## Dersin Amacı

Oyun kavramı ve oyuncu deneyimi alanlarının detaylıca inceleneceği bu derste, öğrenciler temel oyun tasarım kavramlarının yanı sıra oyun deneyimi alanında da bilgi edineceklerdir. Öğrencilerin bunun yanı sıra tasarım süreçlerinde faydalanabilecekleri oyunlardaki kullanılabilirlik prensipleri de öğretilen ve uygulanacaktır.

## İçerik

Ders, var olan oyun alanına temel bir yaklaşım getirerek öğrencilerin alana giriş seviyesinde bilgi edinmesini sağlayacaktır. Ek olarak temel kavramların ötesinde oyuncu psikolojisi alanına da değinilerek oyunların deneyimleri nasıl oluşturdukları teorik ve pratik olarak analiz edilecektir. Bu ders öğrencilere oyun psikolojisinin temelleriyle birlikte bilişsel yetenekler, hafıza ve dikkat gibi temel kavramları öğretir. Bağlanma teorileri, eğlence, kullanıcı deneyimi, oyun deneyimi, oyun sezgisel etkileri ve akış kuramı gibi oyun-odaklı konuları da içermektedir.

Caillois, R., (1961). *Man, Play, and Games*. University of Illinois press.

Costikyan, G, (2002). *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. CGCD Conf.

Csikszentmihalyi, M., (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.

Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. Boca Raton, FL: CRC Press.

## Kaynaklar

Madigan, J. (2015). *Getting gamers: the psychology of video games and their impact in the people who play them*. Ebook.

Gonzalez-Holland, E., Whitmer, D., Moralez, L., & Mouloua, M. (2017). Examination of the Use of Nielsen's 10 Usability Heuristics & Outlooks for the Future. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 61(1), 1472–1475.

Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating User Experience in Games*.

Aker, Ç., Rızvanoğlu, K., & Bostan, B. (2017). Methodological Review Of Playability Heuristics. *Proc. Eurasia Graphics, Istanbul, Turkey, Nov*, 405.

## Teori Konu Başlıkları

**Hafta****Konu Başlıkları**

- 1 Giriş Dersi – Dersin yapısının anlatılması ve kuralların bildirilmesi
- 2 Oynamak kavramının incelenmesi
- 3 Oyun kavramının incelenmesi
- 4 Oyun elemanları ve mekanikleri
- 5 Psikoloji ve Oyunlar I (Algı)
- 6 Psikoloji ve Oyunlar II (Hafıza)
- 7 Psikoloji ve Oyunlar III (Dikkat)
- 8 Psikoloji ve Oyunlar IV (Motivasyon)
- 9 Psikoloji ve Oyunlar V (Duygu)
- 10 Sunum Haftası
- 11 Kahramanın Yolculuğu ve Oyuncunun Yolculuğu
- 12 HCI Kavramı ve Kullanıcı Deneyimi
- 13 Oyun Kullanıcı Deneyimi (PX)
- 14 Final Projesi